

## บทที่ 2

### การวิเคราะห์และออกแบบ

#### 2.1 การออกแบบเกม (Game Design)

##### 2.1.1 Game Design Document

###### 2.1.1.1 Design History

Version 1.0	<ol style="list-style-type: none"><li>1. จำนวนผู้เล่น 1 คน</li><li>2. ศัตรูเกิดแบบสุ่มและยิงไปที่ผู้เล่น</li><li>3. ผู้เล่นยิงศัตรู ถ้ายิงโดนนับเป็น 1 คะแนน แต่ถ้าโดนศัตรูยิงลบ 1 คะแนน</li><li>4. ใส่แถบแสดงสถานะชีวิตผู้เล่น</li><li>5. มีเพียงด่านเดียว</li></ol>
-------------	---

###### 2.1.1.2 Vision Statement

ชนิดของเกม	เป็นเกมแอคชั่น ประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม (Third-person Shooting) ผู้เล่นเห็นมุมมองจากด้านหลังของตัวละคร บังคับทิศทางและโจมตีศัตรูเพื่อให้ผ่านด่านไปได้
Game logline	ยิงศัตรูและเก็บไอเท็มไปเรื่อยๆ ตามจำนวนที่กำหนด เพื่อผ่านไปด่านต่อไป ถ้าชีวิตของผู้เล่นหมดก็จะแพ้แล้วเริ่มใหม่ตั้งแต่ด่านแรก ระดับความยากเพิ่มขึ้นตามด่าน
Gameplay synopsis	<b>Mechanic:</b> รูปแบบการเล่นจะเป็นการยิงกระสุนให้โดนศัตรู และเก็บไอเท็มเพื่อเพิ่มพลัง และลูกเล่นที่ได้เปรียบในการโจมตีศัตรู <b>Look and feel:</b> เกม 2 มิติ มีฉากเป็นอวกาศ ตัวละครหลักเป็นยานอวกาศให้ผู้เล่นยิงและหลบกระสุนจากยานของศัตรูให้ได้

### 2.1.1.3 Marketing Information

กลุ่มเป้าหมาย	สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย
Platform	OSX และ Windows
Feature comparison	ง่ายต่อการเล่นแม้ว่าจะเพิ่งเริ่มต้น การเคลื่อนไหวลื่นไหล บังคับง่าย

### 2.1.1.4 Legal Analysis

Software Commercial	Windows 7 Professional Windows 8 Ultimate Adobe Photoshop CS6
Free Software License	Unity SourceTree GitHub


### 2.1.1.5 Game Play

คำอธิบายเกม	เมื่อคลิกเมาส์ค้างไว้จะสามารถยิงศัตรูได้ต่อเนื่อง เล็งกระสุนไปที่ยานศัตรู และจะมีไอเท็มปรากฏขึ้นให้เก็บ เพื่อพลังพิเศษในการโจมตีศัตรู
การควบคุม	- ใช้เมาส์เลื่อนตัวยาน และคลิกขวาเพื่อยิง - ปุ่ม W เคลื่อนที่ไปด้านหน้า - ปุ่ม A เคลื่อนที่ไปด้านซ้าย - ปุ่ม S เคลื่อนที่ไปด้านขวา - ปุ่ม D เคลื่อนที่ไปด้านหลัง - ปุ่ม r เพื่อเริ่มเล่นใหม่
Interfaces	มุมมองการเล่นเกมเป็นแบบ 2 มิติ ผู้เล่นเห็นตัวยานเพื่อบังคับ
กฎ	ยิงให้โดนยานศัตรูและเก็บไอเท็มเพื่อนับคะแนนสะสมไปด่านต่อไป ถ้าหากโดนยิงจนเลือดหมดถือว่าผู้เล่นแพ้
โหมดผู้เล่น	ออฟไลน์ มี 1 แบบ คือผู้เล่นเป็นผู้บังคับยาน
ระดับความยากง่าย	ระดับความยากง่ายเพิ่มตามด่าน และการสุมไอเท็ม


### 2.1.1.6 Game Character

ในเกมประกอบไปด้วยตัวละคร 2 ฝ่าย คือผู้เล่นและศัตรู



#### ยานผู้เล่น

	เป็นประเภท Player Character เป็นตัวละครที่ผู้เล่นควบคุมได้ โดยผู้เล่นจะต้องควบคุมยานเพื่อหลบกระสุนจากยานศัตรู และยิงยานศัตรู พร้อมกับเก็บไอเท็มเพื่อพลังพิเศษด้วย
---	---

#### ยานศัตรู

	เป็นประเภท Non- Player Character เป็นตัวละครที่ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมได้ ยานศัตรูจะยิงกระสุนใส่ผู้เล่น และสุ่มเกิดไปเรื่อยๆ
---	---

#### กระสุน

รูปในเกม	ความสามารถ
	เป็นกระสุนแบบธรรมดาที่มีอยู่ตลอดเกม ไม่มีวันหมด สามารถยิงได้อย่างต่อเนื่อง
	เป็นกระสุนแบบธรรมดาที่ถูกยิงออกมาจากยานศัตรู